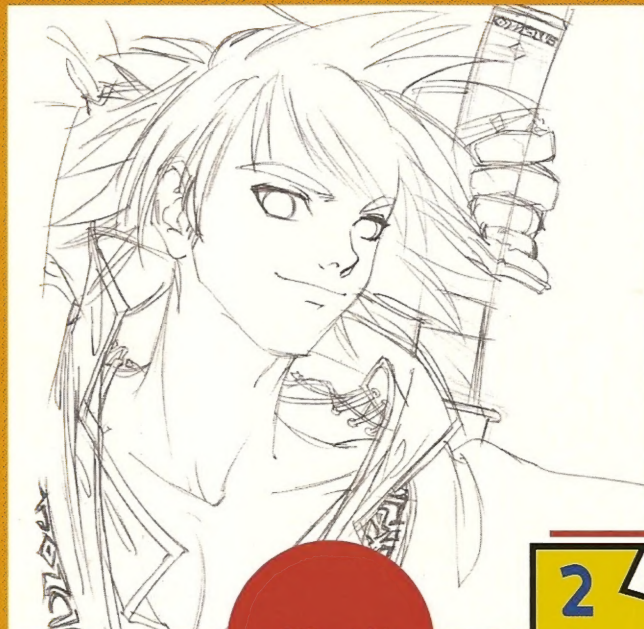


Curso de dibujo **MANGA**



1

ESBOZAR



2

DIBUJAR



3

SOMBREAR



4

ILUSTRAR

Curso de dibujo **MANGA**

SECCIONES DEL CURSO



DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga.

NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas.

TÉCNICA

Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.

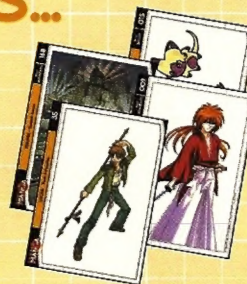
CULTURA

Conoce todo lo relacionado con el mundo del manga.

Y ADEMÁS...



Láminas de Ejercicios
prácticos



Manga Cards
coleccionables

CURSO

Curso de dibujo MANGA



Curso de dibujo
MANGA

Curso de dibujo
MANGA

Curso de dibujo
MANGA



AKIRA TORIYAMA UNA HISTORIA DE LUCHA

Nacido en 1955 en la prefectura de Aichi, Akira Toriyama se dedicó por el manga tras probar suerte en el mundo de la publicidad. Autor dotado de un sentido del humor propio, capaz de crear obras de variedad de registros, es una celebridad nacional.

Akira Toriyama es el autor de los cómics de Dragon Ball, uno de los más populares del mundo. Su obra ha sido adaptada a la televisión, al cine y al videojuego. Su estilo de dibujo es muy reconocible por su uso de líneas gruesas y colores vivos.



San Goku en Dragon Ball. El personaje más popular de Akira Toriyama.

LO QUE NO ES DRAGON BALL

La producción de Akira Toriyama no se limita a Dragon Ball. También ha creado otros series como Dr. Slump (18 tomos) y Dragon Ball Z (42 tomos), y además ha colaborado en la creación de los tres del Monstruo gálico.



Soluciones prácticas para resolver todas las dificultades



DE DIBUJO MANGA

UN CURSO COMPLETO PARA APRENDER A DIBUJAR MANGA, DESDE LOS CONCEPTOS BÁSICOS A LOS ASPECTOS MÁS AVANZADOS

Un método innovador que te permitirá, sin necesidad de conocimientos previos, practicar ejercicios divertidos y aplicar los resultados desde el primer día.

Una obra imprescindible para mejorar y consolidar tu técnica que te desvelará todos los secretos de los grandes maestros japoneses.

4 secciones para conocer todos los aspectos del manga

Curso de dibujo
MANGA

- **Dibujarás** a tus héroes favoritos
- **Aprenderás** a tu propio ritmo, con diferentes niveles didácticos y de dificultad
- **Descubrirás** tus habilidades como dibujante manga
- **Conocerás** las técnicas de los grandes maestros japoneses
- **Practicarás** con entretenidas Láminas de Ejercicios
- **Coleccionarás** las Manga Cards para crear infinidad de personajes y escenas

DIBUJO

CÓMO APRENDER A DIBUJAR Y CÓMO UTILIZAR LOS DIFERENTES ESTILOS PARA LA CREACIÓN DE MANGAS

En esta sección aprenderás desde las **nociones básicas de dibujo** hasta las **técnicas más avanzadas**, aplicadas a la creación de tus personajes e historias.

Descubrirás cómo dibujar **personajes, objetos y escenas** en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...

Desde los primeros trazos a las creaciones más complejas

003

EN MOVIMIENTO

Alzar el eje vertical es sólo el primer paso para estudiar la estructura de la figura a partir de sus bloques. Sin embargo, todo el proceso empieza con esta línea fundamental. También una figura en movimiento.

El esquema de bloques siempre tiene los mismos elementos.

Incluso una pose más extrema, en que la figura no está en equilibrio, puede resumirse fácilmente en unas pocas líneas. Hay que acostumbrarse a hacer siempre la estructura antes de definir la figura.

Los bloques se ven en perspectiva.

La figura se "acorta", ya que el eje vertical no llega al suelo. Pero un movimiento se puede abreviar en una sola imagen dinámica.

Las articulaciones tienen "límites" de extensión y de flexión que hay que respetar.

ESTRUCTURA DE LA FIGURA

Hay un sencillo recurso que permite acostumbrarse a ver cómo funciona la estructura de la figura y sus bloques, y que se puede repetir tantas veces como se desee.

Se trata de conseguir revistas o diarios deportivos cualquier otra publicación que incluya fotografías de cuerpo entero, coger un rotulador... y repetir los pasos de construcción de bloques sobre las ilustraciones una y otra vez, sobre la mayor variedad de ejemplos posibles.

Este ejercicio permite estudiar fácilmente los límites del cuerpo, acostumbrarse a reconocer la figura humana y entender cómo funciona.



DIBUJO ANATOMÍA HUMANA

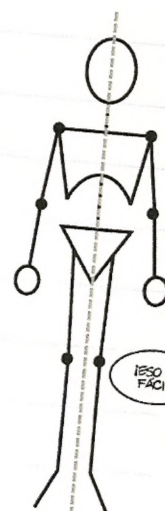
EJE VERTICAL

LA REDUCCIÓN A BLOQUES

Traza una línea que empiece en la parte alta de la cabeza, siga la columna vertebral y termine a la altura de los pies. Esa línea es el eje vertical de la figura, que determina la posible variación de la postura y la colocación de todos los elementos.

En una figura frontal, es fácil saber dónde colocar el eje, ya que parte la figura por la mitad, es decir, coincide con el eje de simetría. La línea sigue el movimiento de la figura y, en este caso, no hay reglas básicas.

Como el proceso se puede llevar a cabo al revés, y dibujar un esquema es mucho más fácil que reproducir toda la figura, siempre sabrás cómo debe ser una posición y si funciona con sólo unas pocas líneas.



A partir de aquí se puede construir la figura en un esquema. El torso, el abdomen y los brazos y líneas y círculos.

Punto de articulación a mitad de torso.

¡ESO ES FÁCIL!

Cómo dominar las formas y las perspectivas del manga

Atender a la altura de los pies, no importa dónde estén situados estos. Lo normal es que coincida con la línea de equilibrio.



ALGUNOS TEMAS DE DIBUJO TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

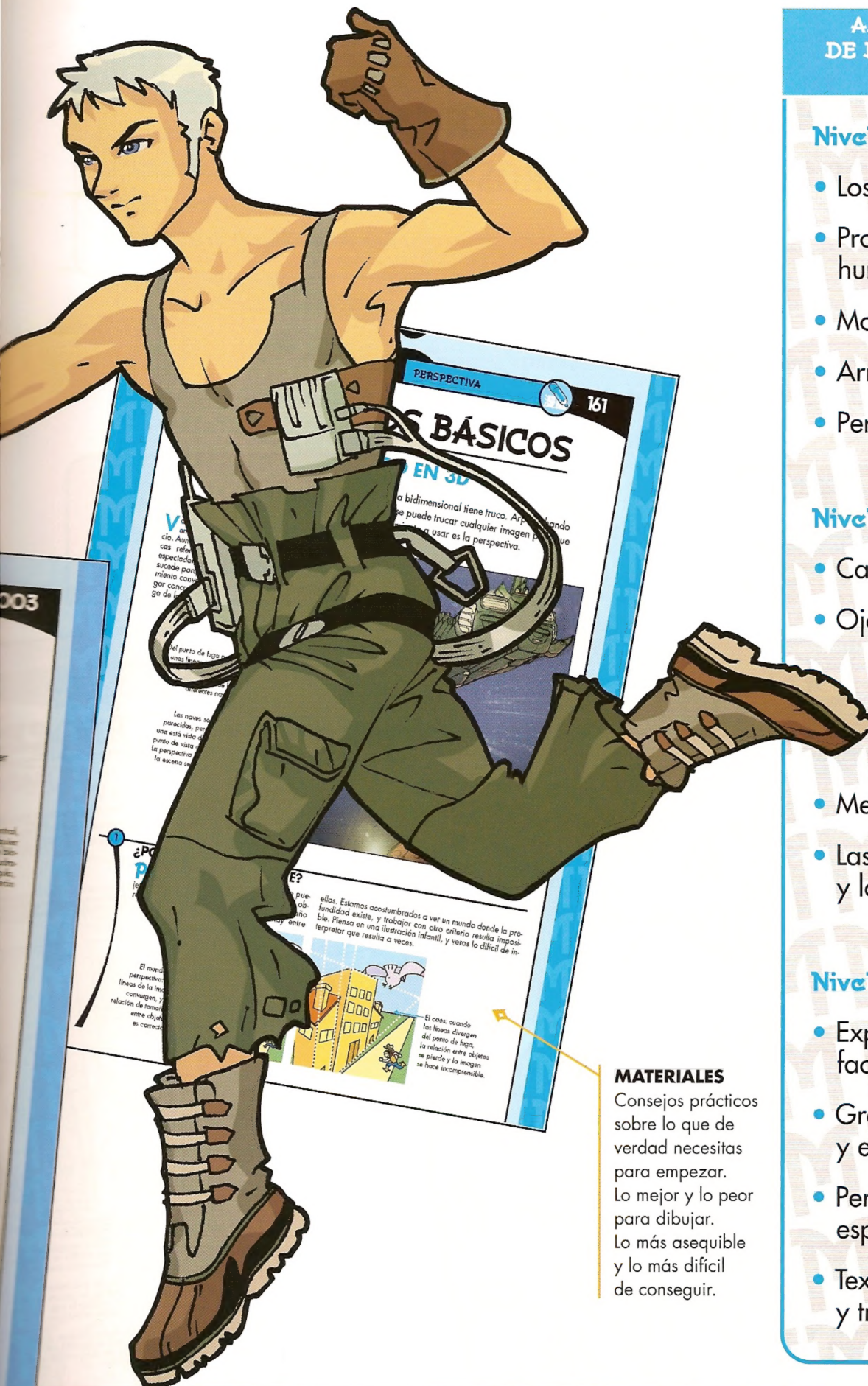
- Los esbozos
- Proporciones humanas
- Movimiento
- Armas
- Perspectiva manga

Nivel intermedio

- Caras
- Ojos
- Manos
- Vehículos y naves
- Mechass
- Las sombras y los modelados

Nivel avanzado

- Expresiones faciales y gestos
- Grandes peleas y enfrentamientos
- Perspectivas espectaculares
- Texturas y transparencias



MATERIALES

Consejos prácticos sobre lo que de verdad necesitas para empezar. Lo mejor y lo peor para dibujar. Lo más asequible y lo más difícil de conseguir.

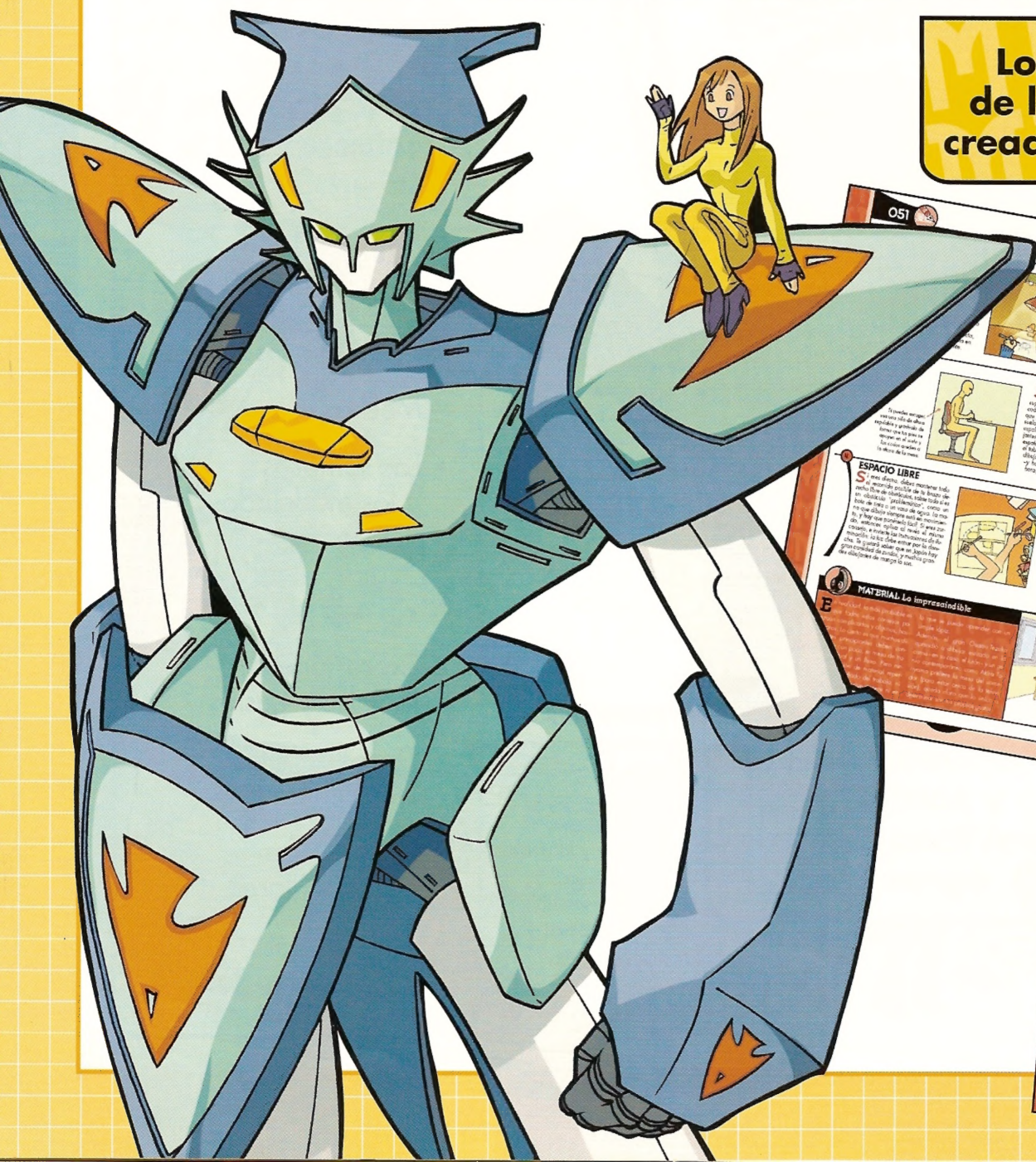
TÉCNICA

CÓMO APLICAR LAS TÉCNICAS DE LOS GRANDES MAESTROS JAPONESES

Los secretos de todos los procesos,
desde la aplicación de los lápices hasta los acabados.

En esta sección conocerás las **técnicas específicas del manga**,
y todo lo que diferencia este tipo de cómic de los otros estilos.

Los secretos
de los grandes
creadores manga



PROCE DE NAD

Para dibujar manga hacen
intervenir en la realización de
procesos sigue la obra

El proceso de realización de un manga
creativos diferentes: creación de la historia
-esta es la fase propiamente "creativa"

Vineta 1
El primer vineta de un manga
debe ser el más interesante
y el que más atraiga al lector.
Debe ser el que más atraiga al lector.
Debe ser el que más atraiga al lector.

Todo empieza con
el guión, todo se realiza
en forma impresa como
si sólo lo hace en
la cabeza del autor.

El bocetado sirve para
estudiar el encaje de
la vineta y comprobar
si funciona en la página.

FASE TÉCNICA

Qué se haga a continuación depende
de de qué proceso se esté siguiendo.
Pueden darse varias posibilidades:

* Si el dibujante y el entintador son la
misma persona, se pasará probablemente
desde el boceto a la tinta, sin trabajar
en trabajar más el lápiz.

* Si son personas diferentes, el dibujante
dejará "lápices limpios" de manera
que quede lo más claro posible su objetivo
en cada vineta.

Cómo dominar las técnicas y adquirir todos los conocimientos teóricos y prácticos



CAPA 1



CAPA 2

MANGA

TÉCNICA

MATERIALES

LA MESA DE DIBUJO

EL LUGAR DE TRABAJO

Dibujar manga es como cualquier otra afición. Para empezar, no hacen falta demasiados materiales, pero si se convierte en algo más serio, entonces hay que conocer las reglas, intentar disponer del material adecuado y poner los medios que faciliten a la vez trabajo y diversión.

La zona de trabajo debe reunir algunas condiciones básicas, como disponer de una buena iluminación, ofrecer cierta comodidad, estar lo bastante aislada de fuentes de ruido y zonas de ruido para permitir concentrarse, etc. ¿Qué objetos se encuentran en el lugar de trabajo del dibujante? El mínimo imprescindible, aunque no siempre sea posible.

La iluminación debe ser natural si es posible, complementada por luz artificial.

Reglas, escuadras, cartabones y plantillas de curvas.

La documentación y los referencias están al alcance de la mano.

Los papeles se ordenan de forma que no molesten en la mesa.

La mesa de luz es una herramienta especializada de gran utilidad.

Quien usa papel, tira papel. Hay que recordar que existe el reciclaje.

La mesa de trabajo es un taller de dibujo con la superficie inclinada al gusto del dibujante.



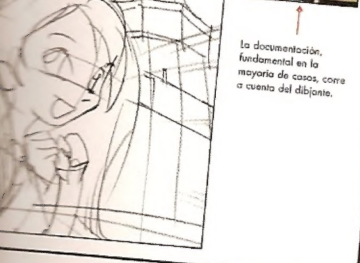
DE TRABAJO

TODO EN EL MANGA

Para saber dibujar, sino conocer todos los procesos que van desde la mente del creador a la página finalizada, ¿cuántas personas participan en la creación de un manga?



La documentación, fundamental en la mayoría de casos, corre a cuenta del dibujante.



Con la tinta, no sólo la ilustración gana toda su fuerza, sino que su expresividad también aumenta.

ALGUNOS TEMAS DE TÉCNICA TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

- La mesa de trabajo
- Colocación de tramas
- Boceto a lápiz
- Entintado básico
- La mesa de calco

Nivel intermedio

- Solapación de tramas
- Acuarela
- Crear una doble página
- Texturas metálicas
- Uso de cinéticas para énfasis

Nivel avanzado

- Diseño de cubierta
- Rotulación por ordenador
- Escáner de originales
- Fondos inorgánicos
- Pintura sobre acetato

CONSEJO MAESTRO

Conoce la opinión de los especialistas y aprovecha la experiencia de los profesionales que se han enfrentado a los mismos problemas.

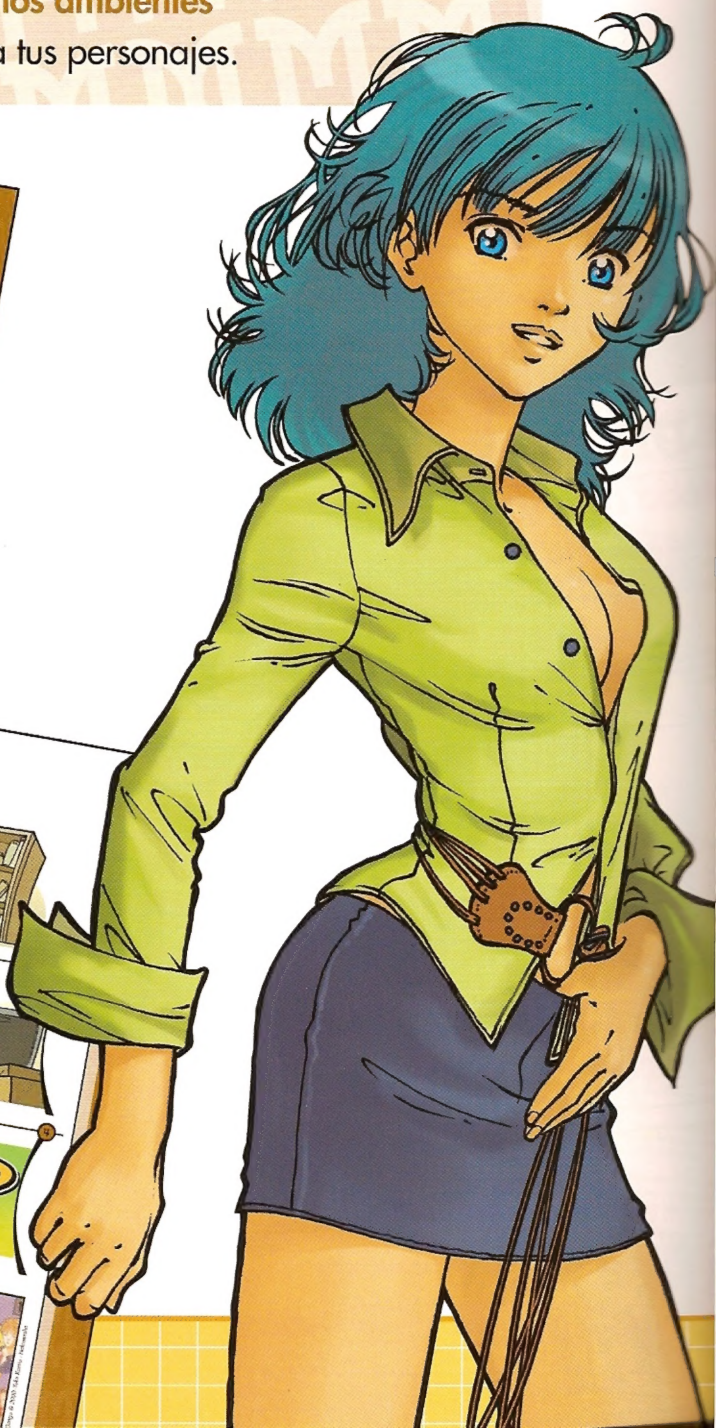
NARRATIVA

**CREA TUS PROPIAS HISTORIAS, DESDE
LA IDEA INICIAL A LA ESTRUCTURACIÓN DE LAS PÁGINAS**

Todo lo que necesitas saber para convertir tus ideas en **historias manga**.

Aprende a **crear la personalidad de tus nuevos héroes**
y a diseñar sus características físicas.

Descubre **cómo definir los ambientes**
y cómo colocar en ellos a tus personajes.





¡CUIDADO!
¡Fuera problemas!
Hay errores que todo el mundo comete al menos una vez y que se pueden evitar con una simple advertencia previa.



Define y crea a tus propios personajes

ALGUNOS TEMAS DE NARRATIVA TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

- La idea
- Planos narrativos
- Elementos de la página
- Clases de viñetas
- Diseño de personajes

Nivel intermedio

- Estructura de una página
- Composición shojo
- Encaje de viñetas
- Uso de la elipsis
- Recursos e iconos gráficos

Nivel avanzado

- Estructuras rompedoras
- Plano y contraplano
- Flashback y flash forward
- Crear una historia corta
- Guión técnico



CULTURA

TODOS LOS SECRETOS QUE RODEAN AL MUNDO MANGA, DESDE LAS BIOGRAFÍAS DE LOS GRANDES CREADORES HASTA LOS PRODUCTOS QUE SE COMERCIALIZAN EN LAS TIENDAS DE JAPÓN

Una **detallada historia de la evolución del manga**, con un repaso exhaustivo a los diferentes estilos que componen este tipo de cómic.

Acércate al mundo manga en todos sus detalles



SABÍAS QUE...

Te ofrecemos datos útiles, interesantes, prácticos, curiosos... Todo el lenguaje del manga, con los detalles más sorprendentes y desconocidos.

ALGUNOS TEMAS DE CULTURA TRATADOS EN EL CURSO

Los grandes maestros

- Akira Toriyama
- Gosho Aoyama
- Masakazu Katsura
- Clamp
- Katsuhiro Otomo
- Ryoichi Ikegami

Los mejores mangos

- Dragon Ball
- Neon Genesis Evangelion
- La espada del inmortal
- Marmalade Boy
- Adolf
- Slam Dunk

Los principales estilos

- Shonen
- Shojō
- Seinen
- Yon koma
- Yaoi
- Bishojo



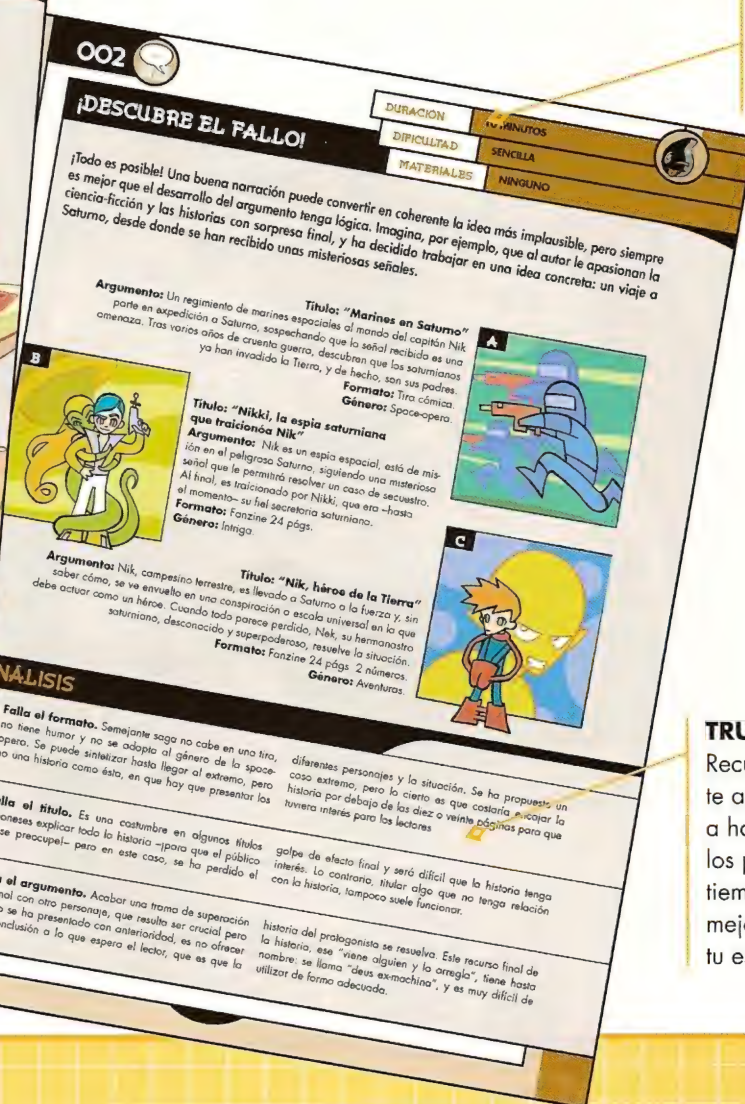
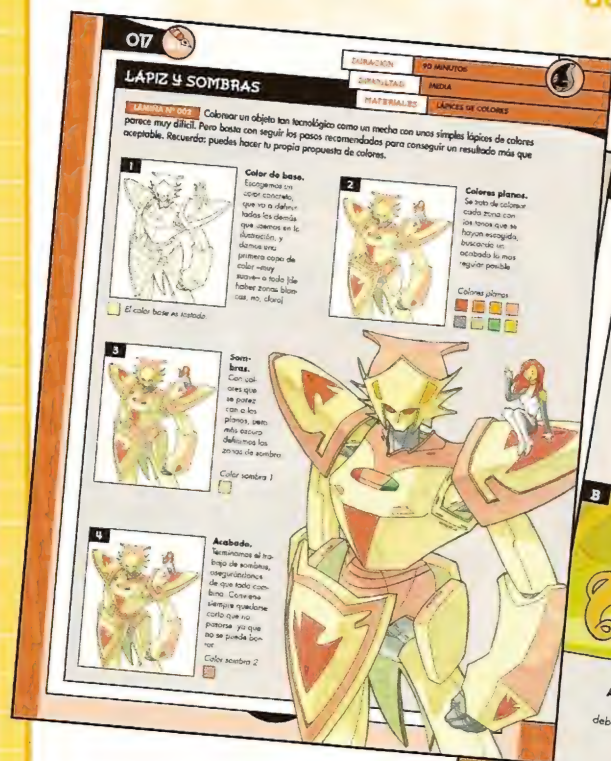
LÁMINAS DE EJERCICIOS

CADA NUEVA LECCIÓN DE DIBUJO, TÉCNICA O NARRATIVA TE PROPONDRÁ UN EJERCICIO PRÁCTICO

Podrás realizar los ejercicios siguiendo las **instrucciones paso a paso** que se especifican en el reverso de las fichas.

Además, podrás realizar algunas de estas prácticas en las **Láminas de Ejercicios** que acompañan cada entrega del curso.

Estas Láminas te ayudarán a realizar el ejercicio con mayor rigor y eficacia, facilitándote el trabajo para que puedas **obtener resultados desde el primer momento**.



Cada ejercicio tiene un nivel de dificultad y un tiempo de realización.

Sigue las instrucciones del reverso de las fichas para realizar el ejercicio en la Lámina.

TRUCO

Recursos y atajos que te ayudarán a hacer más sencillos los procesos, ahorrar tiempo y conseguir mejores resultados con tu esfuerzo.

Hay Láminas de Ejercicios para cada sección práctica: Dibujo, Técnica y Narrativa.

LÁMINAS DE EJERCICIOS INCLUIDAS EN EL CURSO

Nivel básico

- Proporción de la figura humana
- Lápiz y sombras
- Color plano con rotulador
- Guión básico
- Uso del pincel

Nivel intermedio

- Composición en dos planos
- Práctica con la plumilla
- Errores de encaje
- Chicas bishojo
- Shojō contra shōnen

Nivel avanzado

- Composición de página
- Movimiento rápido
- Narrativa en varias páginas
- Orden de diálogos
- Texturas orgánicas



Las láminas están impresas sobre papel especial para dibujo.

MANGA CARDS

EN CADA ENTREGA DEL CURSO ENCONTRARÁS 4 MANGA CARDS
ORDENADAS EN 10 CATEGORÍAS TEMÁTICAS DIFERENTES

Además de permitirte reunir **tu propia colección de imágenes manga**, las Manga Cards tienen un valor práctico imprescindible para avanzar en tus conocimientos sobre manga.

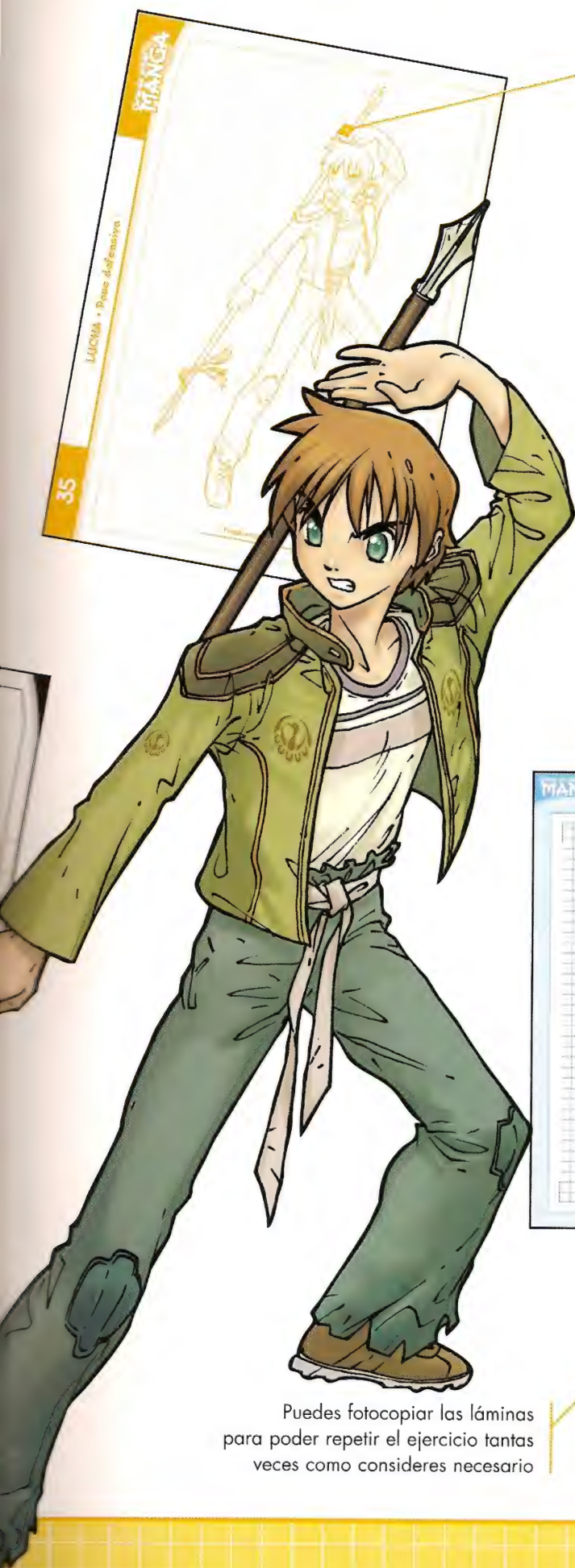
Puedes usar la **cuadrícula del reverso** para trasladar cada ilustración a una hoja a parte, modificando todos los elementos que creas oportuno.

Con las Manga Cards podrás dibujar fácilmente a tus personajes favoritos.

En cada Manga Card se especifica la categoría temática a la que pertenece y su número, para un archivo adecuado.



Combina diferentes ilustraciones propuestas en las Manga Cards e introdúcelas en tus propias obras para crear nuevas historias.

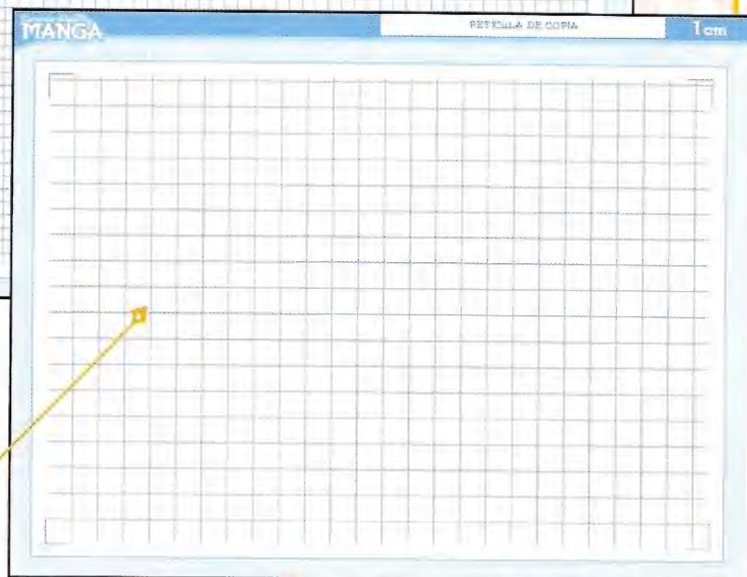
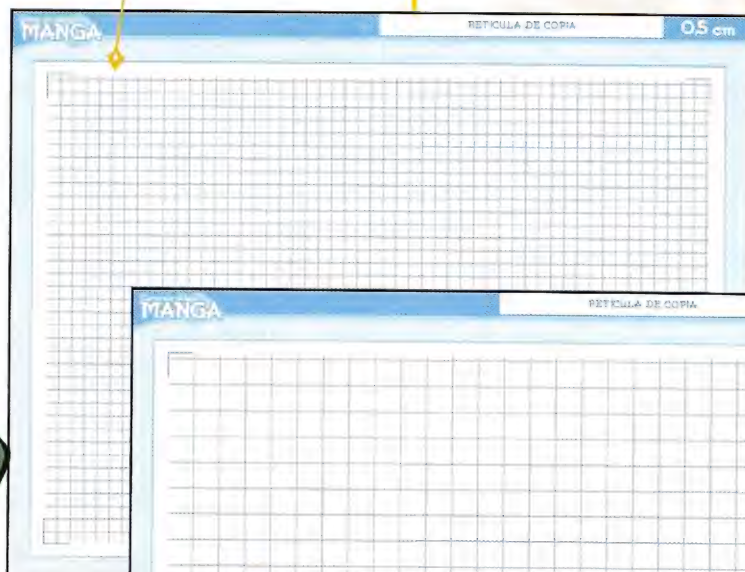


Reproduce la ilustración en una hoja de dibujo, usando las retículas de referencia.

Traslada a las cuadrículas los diferentes rasgos del dibujo que quieras reproducir.

LOS TEMAS DE LAS MANGA CARDS

- Armas
- Bestias y monstruos
- Cuerpo
- Fondos
- Lucha
- Mechas
- Objetos
- Personajes
- Vehículos
- Vestuario



Puedes fotocopiar las láminas para poder repetir el ejercicio tantas veces como consideres necesario

PRESENTACIÓN

¿CÓMO FUNCIONA LA OBRA?

¡Bienvenidos a *Curso de dibujo manga*! ¿Estás dispuesto a descubrir todos los secretos del mundo del manga, el estilo más moderno del momento? Los mejores autores, todas las técnicas y un completo curso de dibujo están a tu alcance. ¡Crea tu propia historia!

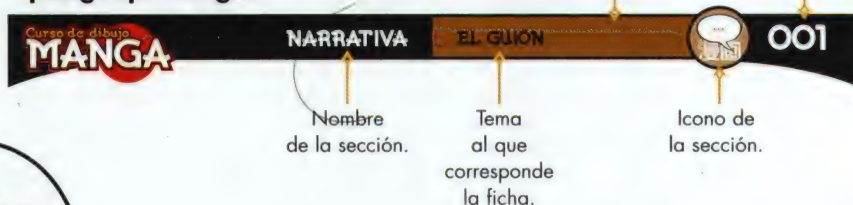
Curso de dibujo manga presenta cuatro secciones, Narrativa, Técnica, Cultura y Dibujo. Cada una de estas secciones desarrolla varios temas, y a cada tema se dedica un número determinado de fichas, cada una con sus características propias.



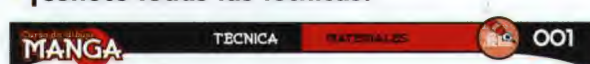
¡LA FICHA 001 DE NARRATIVA PERTENECE AL TEMA EL GUION Y SE TITULA LA IDEA!

¡LO MISMO PASA CON TÉCNICA, CULTURA Y DIBUJO!

• ¡Lenguaje manga!



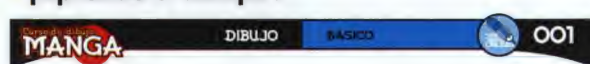
• ¡Conoce todas las técnicas!



• ¡El trabajo de los maestros!



• ¡Aprende a dibujar!



1

ZONA TEÓRICA

Las partes de las fichas con fondo blanco contienen la exposición teórica de los diferentes contenidos de cada tema. Hay ejemplos, explicaciones del paso a paso de cada proceso y demostraciones, además de cuadros que ofrecen datos auxiliares.



SABÍAS QUE...

Te ofrecemos datos útiles, interesantes, prácticos, curiosos, auxiliares... Los detalles más sorprendentes y desconocidos del mundo del manga.



CONSEJO MAESTRO

La opinión de los especialistas. Aprovecha la experiencia de los profesionales, que han tenido que superar los problemas antes que tú.



MATERIAL

Lo que de verdad necesitas y lo que no te hace falta, lo mejor y lo peor, lo más accesible y lo más difícil de conseguir.



TRUCO

Recursos y atajos te ayudarán a hacer más sencillo un proceso difícil, a ahorrar tiempo y a conseguir mejores resultados con tu esfuerzo.



¡CUIDADO!

¡Fuera problemas! Hay errores que todo el mundo comete al menos una vez, y que se pueden evitar con una advertencia previa.

2

LÁMINAS DE EJERCICIOS

Las zonas con fondo gris de las fichas corresponden a las prácticas. Para realizar alguno de los ejercicios propuestos te harán falta las **Láminas de Ejercicios** que se incluyen en cada entrega. En cada explicación se indica el material necesario y el nivel de dificultad.

Algunas prácticas requieren material específico, mientras que otras se pueden realizar sin nada más que un poco de ingenio. Cada práctica incluye explicaciones paso a paso, que conviene repasar antes de iniciarlas para conseguir el mejor resultado posible en cada ejercicio.

Diagram illustrating the layout of a practice sheet (Lámina de Ejercicios):

- Título de la práctica.** (Title of the practice): Located at the top left of the sheet.
- Icono de prácticas.** (Practice icon): Located at the top right of the sheet.
- DURACIÓN** (Duration): 35 MINUTOS.
- DIFICULTAD** (Difficulty): BÁSICA.
- MATERIALES** (Materials): PAPEL, LÁPIZ, REGLA.
- Referencia a la Lámina de Ejercicio que acompaña cada entrega.** (Reference to the exercise sheet that accompanies each delivery): Located on the left side of the sheet.
- En cada práctica se indica el nivel de dificultad, los materiales necesarios y la duración aproximada.** (In each practice, the level of difficulty, the materials needed, and the approximate duration are indicated): Located on the right side of the sheet.
- Fondo gris para la zona de prácticas.** (Gray background for the practice area): Located at the bottom of the sheet.
- Cada práctica suele incluir un paso a paso.** (Each practice usually includes a step-by-step guide): Located at the bottom left of the sheet.

3

¡MANGA CARDS!

Reúne tu propia colección de imágenes manga. Las Manga Cards se agrupan en 10 categorías diferentes: Armas, Bestias y Monstruos, Cuerpo, Fondos, Lucha, Mechas, Objetos, Personajes, Vehículos y Vestuario. Cada

una de las categorías ofrece docenas de imágenes diferentes, componiendo un amplio repertorio de referencia que puedes usar como base e inspiración para crear tus propias historias.

Diagram illustrating the layout of Manga Cards:

- Número de la Manga Card.** (Manga Card number): Located at the top left of the card.
- Categoría y título.** (Category and title): Located at the top of the card.
- Bocetos y otras versiones de la ilustración.** (Sketches and other versions of the illustration): Located at the top right of the card.
- Nivel de dificultad.** (Level of difficulty): Located at the bottom right of the card.
- ¡UN POCO DE TODO!** (A little of everything!): Located at the bottom left of the card.
- FONDOS, LUCHA Y VEHÍCULOS...** (Backgrounds, Fight, and Vehicles...): Located at the top right of the card.
- ...CUERPO Y VESTUARIO...** (Body and Clothing...): Located at the top right of the card.
- ...MECHAS Y ARMAS.** (Mecha and Weapons.): Located at the top right of the card.
- PERSO-NAJES Y OBJE-TOS...** (Characters and Objects...): Located at the top right of the card.
- ...BESTIAS Y MONSTRUOS.** (Beasts and Monsters.): Located at the top right of the card.

PRESENTACIÓN

¿CÓMO FUNCIONAN LAS MANGA CARDS?

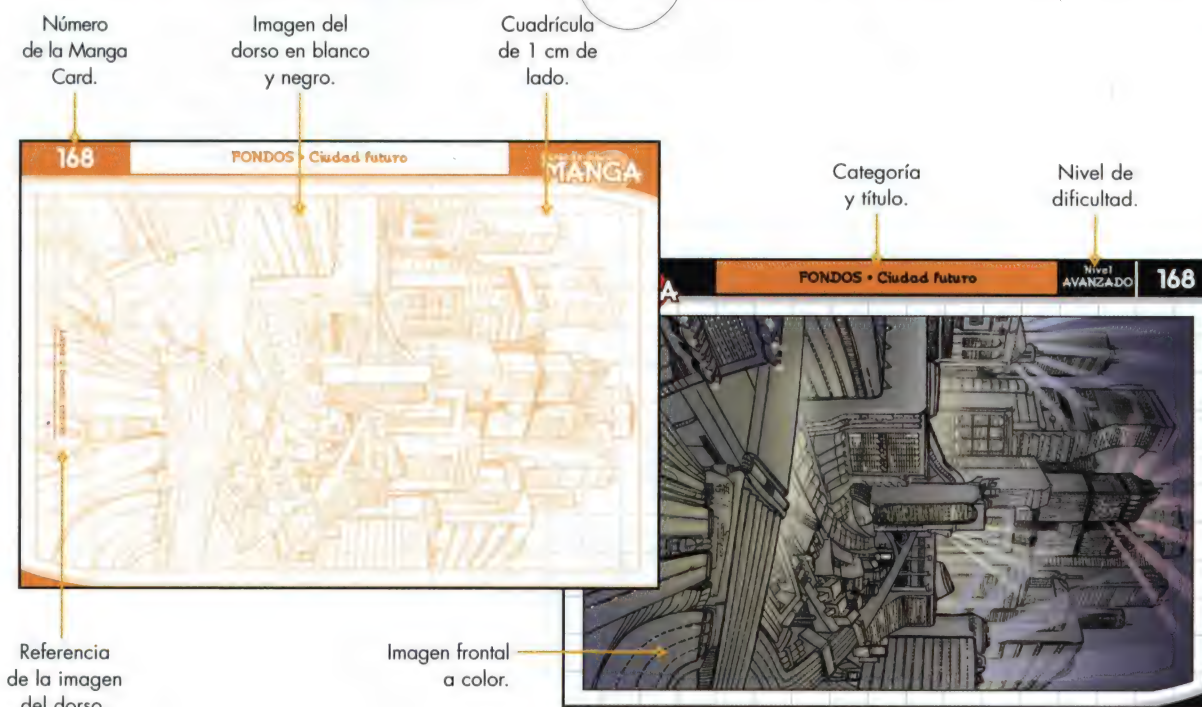
Cada entrega de *Curso de dibujo manga* incluye cuatro Manga Cards, que te permitirán reunir una colección exclusiva de imágenes manga, pero que también tienen un valor práctico añadido que las hace imprescindibles.

1

ARCHIVO DE REFERENCIA

Todos los dibujantes trabajan con referencias. Como el manga incluye géneros muy diversos, en el transcurso de una historia pueden aparecer toda clase de situaciones. ¿Cómo ambientar una escena en un hospital? ¿Cómo es el plano frontal de una mano? ¿Qué moto

llevaría un personaje concreto? Además, un dibujante siempre necesita ideas para sus historias: personajes, objetos, poses... Para ello, es muy útil disponer de una colección de imágenes de referencia como las Manga Cards, que pueden ser el principio de un gran archivo.



2

TEMAS



Las Manga Cards se ordenan en 10 categorías o temas diferentes para que resulte fácil localizarlas: Armas, Bestias y Monstruos, Cuerpo, Fondos, Lucha, Mechas, Objetos, Personajes, Vehículos y Vestuario. Así siempre resulta sencillo encontrar las referencias deseadas.

ARCHIVADOR

Para mantener las Manga Cards ordenadas y al alcance de la mano, se dispone de un práctico archivador con diez separadores, uno por categoría. El archivador permite un rápido acceso a las imágenes a partir de una referencia general del tema a encontrar.

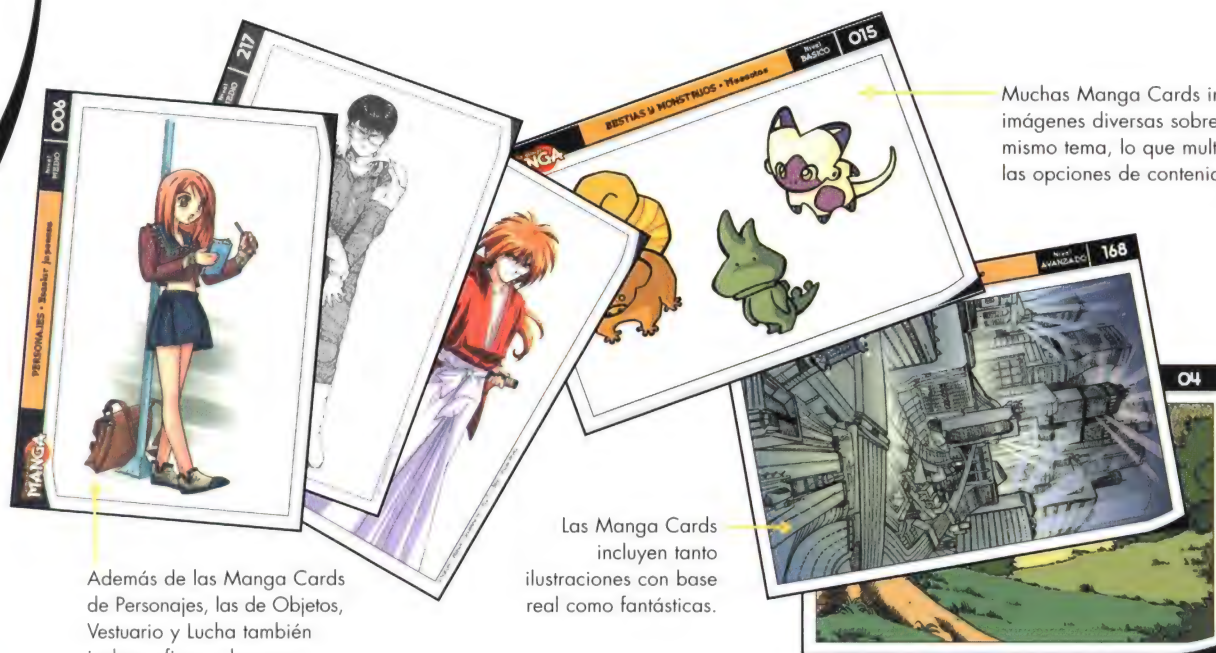


3

VARIEDAD DE TEMAS

El repertorio de categorías de las Manga Cards incluye temas específicos del manga, como los mechas, además de personajes de manga y anime perfectamente reconocibles, pero también repertorios de objetos genéricos, personajes y poses especialmente creados para esta

colección. Lo mejor es usar las Manga Cards a partes iguales como referencia y como fuente de inspiración. ¿Necesitas crear, quizá, un animal fabuloso? Repasa la categoría Bestias y Monstruos y busca la imagen perfecta para tu manga o la inspiración para crear una mejor.



Además de las Manga Cards de Personajes, las de Objetos, Vestuario y Lucha también incluyen figuras humanas.

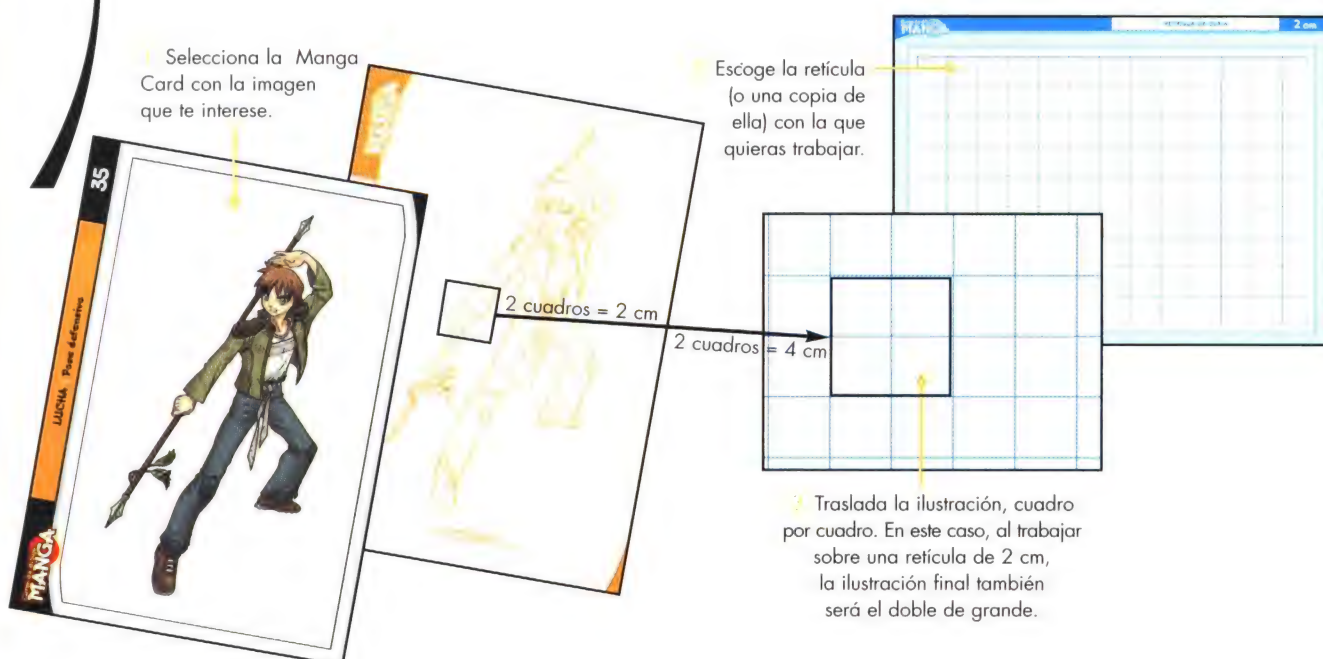
Las Manga Cards incluyen tanto ilustraciones con base real como fantásticas.

Muchas Manga Cards incluyen imágenes diversas sobre un mismo tema, lo que multiplica las opciones de contenidos.

FUENTE DE IMÁGENES

El dorso de las Manga Cards presenta una cuadrícula de referencia, con 1 cm de lado, normalmente con un dibujo de línea o boceto de la ilustración de la parte frontal que permite captar todos los detalles del trazo sin

la complejidad añadida del color. Con ayuda de las retículas de copia, cualquier ilustración puede ser trasladada fácilmente a una lámina de dibujo, lo que permite usar las Manga Cards de forma rápida y efectiva.



Selecciona la Manga Card con la imagen que te interese.

Escoge la retícula (o una copia de ella) con la que quieras trabajar.

Traslada la ilustración, cuadro por cuadro. En este caso, al trabajar sobre una retícula de 2 cm, la ilustración final también será el doble de grande.

PRESENTACIÓN

¿CÓMO FUNCIONAN LAS LÁMINAS?

Cada entrega de *Curso de dibujo manga* incluye dos Láminas de Ejercicios diferentes, preparadas para realizar los ejercicios que se van proponiendo en las fichas. Seguir paso a paso las instrucciones es la garantía para obtener el mejor resultado.

1

ESTRUCTURA DE LA LÁMINA

Las Láminas de Ejercicios, de un color o de varios, proponen ejercicios muy diversos relativos a las tres secciones prácticas del curso, Dibujo, Narrativa y Técnica. Las Láminas han sido impresas en papel de dibujo, que permite el trabajo en blanco y negro y en color.

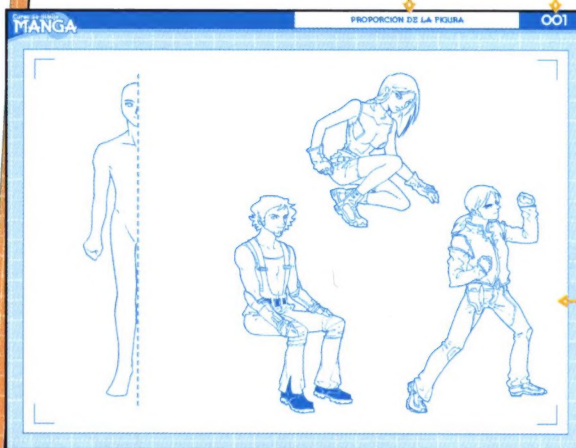
Los niveles de dificultad de los ejercicios propuestos también varían mucho, desde los más básicos a los más avanzados, y las instrucciones para realizarlos siempre aparecen en alguna de las fichas coleccionables de la entrega, donde son fácilmente localizables.



En la Lámina puede aparecer algún paso de las instrucciones.

Nombre de la Lámina.

Número de la Lámina.



Algunas láminas tienen más de una zona de ejercicios.

2

¿CON O SIN LÁMINA?

La parte de las fichas dedicada a los ejercicios prácticos se distingue fácilmente por su fondo gris y por la presencia de su icono característico. Para realizar el ejercicio hace falta disponer de las Láminas de Ejercicios, pero no

siempre: algunas propuestas de ejercicio se pueden realizar sin ellas. Para distinguirlas, hay que fijarse si al principio del texto se encuentra o no una referencia a una lámina concreta. Si no aparece, no hace falta Lámina.



El icono de prácticas y el fondo gris definen la zona de ejercicios.

018

ACABADO PL

LÁMINA N° 003 Las d
trastes en cualquier figura
con combiar el acabado

El texto indica si
hace falta Lámina.

DURACION 30 MINUTOS
DIFICULTAD MEDIA

ESTRUCTURA DE LA FIGURA

Hay un sencillo recurso que permite acostu-
brarse a deducir cómo funciona la estructura de
la figura y sus bloques, y que se puede repetir
tantas veces como se desee.
Se trata de conseguir revistas o diarios deportivos
—está claro que no hace falta que sean actuales— o
cualquier otra publicación que incluya fotografías de
cuerpo entero, coger un rotulador... y repetir los
pasos de construcción de bloques sobre las ilustracio-
nes una y otra vez, sobre la mayor variedad de ejem-
plos posibles.
Este ejercicio permite estudiar fácilmente los límites del



3

SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES

Como las Láminas de Ejercicios y las zonas de prácticas de las fichas comparten la misma numeración, y en ellas aparece el mismo título, resulta sencillo localizar las instrucciones para una Lámina concreta, que tiene que ver con un concepto explicado en esa entrega.

Las instrucciones paso a paso ordenan el trabajo a realizar, y la imagen final es la mejor referencia de cómo debería quedar la lámina. A veces también se ofrece una zona de análisis que aclara dudas y explica las claves del ejercicio, para poder sacarle el mejor partido.

Referencia concreta a la Lámina.

El fondo gris es característico de la zona de prácticas.

Zona de análisis de los contenidos de la práctica.

Indicación de duración aproximada del ejercicio.

Instrucciones paso a paso.

Datos auxiliares correspondientes a cada paso.

Imagen del resultado final.



LEER TODAS LAS INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR EL EJERCICIO ES FUNDAMENTAL, NO OPTATIVO.

RECUERDA

- * En muchos casos, puedes escoger alternativas para completar una práctica, como usar colores diferentes a los propuestos u otros materiales.
- * El paso a paso puede dar por sentados conocimientos que se han expuesto en esa entrega o en otra anterior. Repasa las explicaciones para aclarar tus dudas.
- * No te fíes de la indicación de dificultad ni de la duración. Son sólo datos orientativos, y cada uno puede encontrar fáciles y difíciles cosas muy diferentes.

4

USO COMO BOCETO

Antes de empezar un ejercicio, sobre todo uno de coloreado, conviene realizar un boceto, sobre todo si se han escogido unos colores para la ilustración que nos sean los propuestos en la ficha. Una rápida prueba sobre una fotocopia puede ahorrar problemas.



REAPROVECHAMIENTO

Hacer fotocopias o calcar las figuras de las Láminas, sobre papel de dibujo si es posible, permitirá además repetir el ejercicio tantas veces como se desee. ¡Disponer de las ilustraciones "limpias" puede permitir probar todas las técnicas en tu imagen favorita!



5

RETÍCULAS

APROVECHAR LAS FUENTES

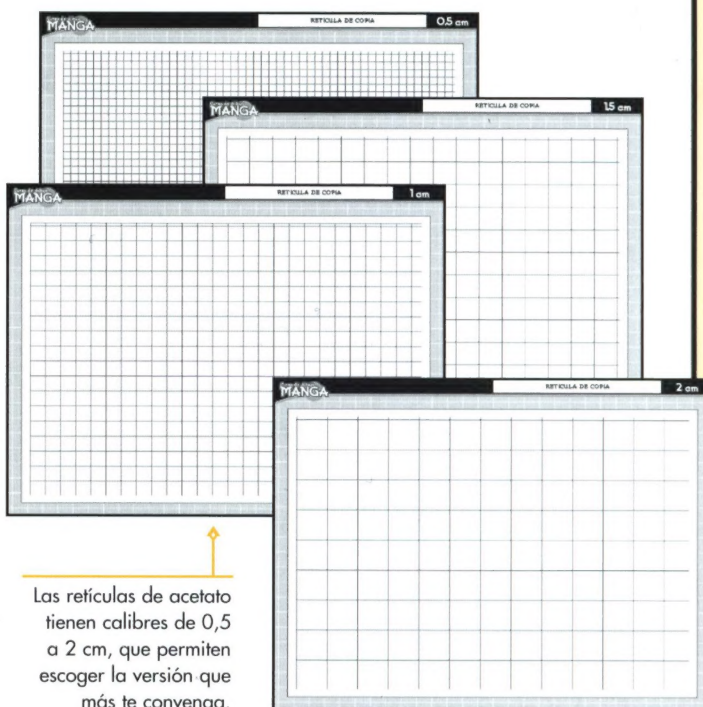
Para un dibujante, cualquier imagen puede convertirse en documentación. El uso de imágenes como fuente es fundamental si en el manga aparecen personajes y lugares concretos, pero también para aprovechar ideas e imágenes en tus propias creaciones.

Ten en cuenta, sin embargo, que copiar el trabajo de otros no es una idea válida. Si quieres copiar a un personaje concreto, está bien, pero no lo uses en tu propio manga. El mejor uso es la referencia: si quieres colocar a tu personaje

exactamente en esa pose que has visto, o sobre ese fondo tan interesante, o hacer una composición concreta parecida a tal otra, entonces es cuando el uso de la retícula puede ahorrarte mucho trabajo.



Cualquier imagen es una posible fuente que puedes aprovechar. Piensa en no fijarte sólo en el manga y el anime, sino también en otra clase de publicaciones.

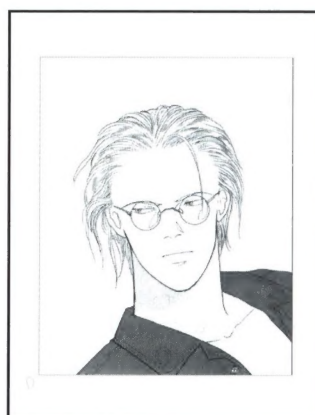


Las retículas de acetato tienen calibres de 0,5 a 2 cm, que permiten escoger la versión que más te convenga.

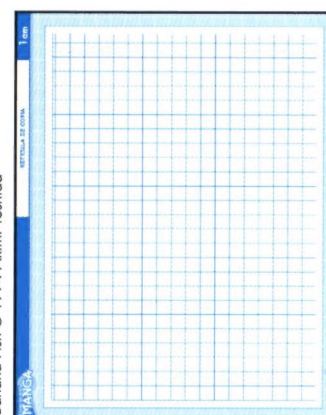
1

ESCOGE ORIGINAL Y COPIA

En este caso, nos hemos fijado en esta ilustración de la dibujante Akimi Yoshida para *Banana Fish* y, sin que sirva de precedente, vamos a copiarla simplemente porque nos gusta. Si queremos trasladar esta ilustración —o cualquier otra— a otro soporte, primero escogeremos el futuro original. Puede que queramos trasladarla a una lámina, o puede que sea una viñeta. Si quieres una lámina, basta con fotocopiar una de tus retículas sobre papel de dibujo. Si además lo haces en azul (en cualquier buena copistería), te ahorrarás problemas. En cambio, si quieres trasladar el original a una viñeta, es más práctico dibujar la cuadrícula sobre la página.



Banana Fish © 1994 Akimi Yoshida

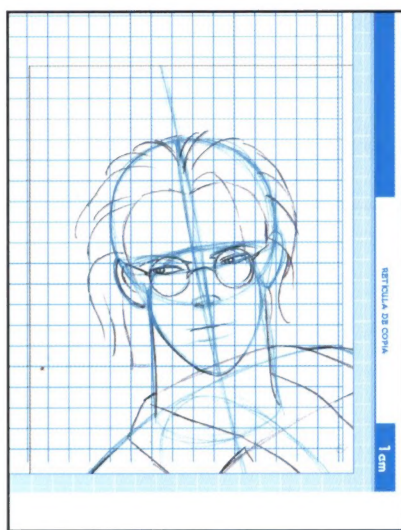
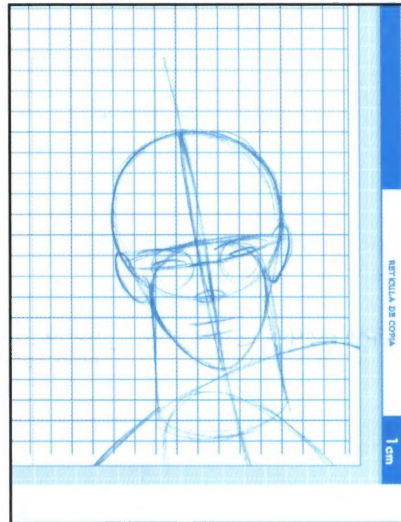
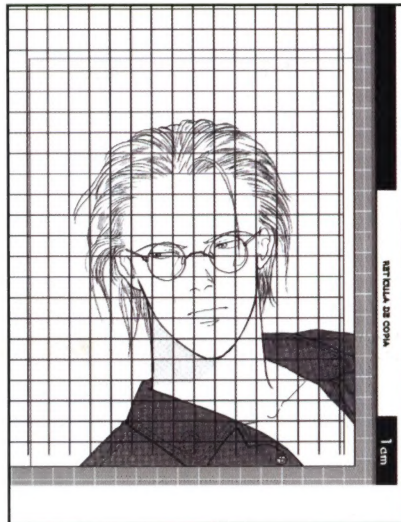


2

PASO A PASO

Evidentemente, el proceso es tan sencillo como copiar de unos cuadros –los del acetato– a otros –los de la copia–, pero conviene simplificar el trabajo en lo posible. Por tanto, escoge bien la retícula y recuerda que es mucho

más fácil copiar la estructura y entretenerse después con todos los detalles, que no empezar por un pequeño detalle y que el conjunto no quede demasiado bien, al no partir de su propia estructura.



• En este caso, escogemos la cuadrícula de 1 cm porque el dibujo es bastante sencillo. A más detalles, retículas más pequeñas.

• La retícula es una herramienta muy útil cuando se traslada una ilustración que no puede trabajarse mediante una mesa de luz, por ejemplo, por estar en un libro o revista.

• Copiando la estructura, primero se consigue imitar el estilo original, aunque la copia no sea exacta.

UNA VEZ COPIADA LA ESTRUCTURA BÁSICA, ES FÁCIL OBTENER UN RESULTADO DIFERENTE. ¿TE IMAGINAS AL PERSONAJE CON BARBA? ¿SIN GAFAS?



3

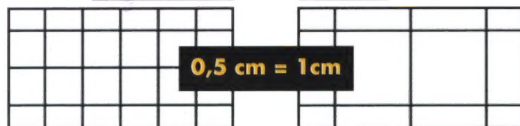
LA ESCALA RELATIVA

Las retículas son un recurso interesante para realizar copias variando la escala de lo reproducido. Si quieres reproducir, por ejemplo, un paisaje natural que hayas encontrado en una gran foto, como fondo de una viñeta, estarás haciendo una copia a escala reducida. Para ello, simplemente coloca una retícula sobre el original con una cuadrícula lo más grande posible y trabaja tu copia sobre una escala más pequeña. Cada "cuadro" del original seguirá equivaliendo a un "cuadro" de tu copia, pero el resultado final será más pequeño. Eso sí, si cambias de escala de esta manera, piensa en aumentar o disminuir en consecuencia el nivel de detalle y el grosor de tus líneas.

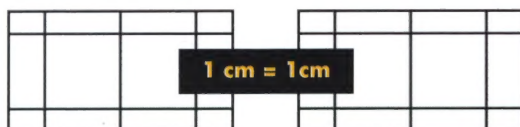
ORIGINAL

COPIA

• La copia será el doble de grande que el original.



• La copia será a escala del original.



• La copia será la mitad de grande que el original.

